

PRV

PATENT- OCH REGISTRERINGSVERKET
Patentavdelningen

09/125711
PCT/SE97/00293

REC'D 17 MAR 1997

WIPO

PCT

Intyg
Certificate

Härmed intygas att bifogade kopior överensstämmer med de handlingar som ursprungligen ingivits till Patent- och registreringsverket i nedannämnda ansökan.

This is to certify that the annexed is a true copy of the documents as originally filed with the Patent- and Registration Office in connection with the following patent application.

(71) Sökande Tomer Shalit, Umeå SE
Applicant (s)

(21) Patentansökningsnummer 9600686-1
Patent application number

(86) Ingivningsdatum 1996-02-23
Date of filing

Stockholm, 1997-03-04

För Patent- och registreringsverket
For the Patent- and Registration Office

Evy Morin
Evy Morin

Avgift
Fee

PRIORITY DOCUMENT

BEST AVAILABLE COPY

PATENT- OCH
REGISTRERINGSVERKET
SWEDEN

Postadress/Adress
Box 5055
S-102 42 STOCKHOLM

Telefon/Phone
+46 8 782 25 00
Vx 08-782 25 00

Telex
17978
PATOREG S

Telefax
+46 8 666 02 86
08-666 02 86

Tekniskt område

Föreliggande uppfinning hänför sig till ett pekdon och ett förfarande för sensorisk återkoppling från markörstatus för en markör då grafiska detaljer i anslutning till eller innefattade i programvara påträffas eller passeras. Mera specifikt anger uppfinningen att en signal för sensorisk återkoppling genereras, som alstrar en rörelse av pekdonet.

Teknikens ståndpunkt

Användargränssnitt i form av fönster (Windows *) som hjälpmedel för åtkomst till specifika programfunktioner i datorprogram återfinnes i så gott som alla moderna användargränssnitt. Programvara som bygger på användning av fönster innefattar även funktionsknappar i t ex knapprader, skärm- eller displayavgränsningar och ikoner, s k grafiska symboler.

För att erhålla tillgång till de funktioner som innefattas i symbolerna styrs en markör (cursor) med hjälp av ett pekdon (datormus, styrkula - "trackball"-, pekpenna etc) över en displayenhet som visar symbolerna, varvid symbolens innefattade funktion framkallas genom att t ex en tangent på pekdonet påverkas med ett eller flera tillslag.

Ett problem med styrning av markören för att påverka symbolerna uppkommer i det att det är svårt att fixera markören till symbolen på ett distinkt sätt för att tillslagen skall ge önskad effekt.

Det är lättare att träffa t ex knappar, som befinner sig vid kanten av en display än mitt i den. För att träffa en knapp vid kanten dras datormusen snabbt åt rätt håll för att hamna på knappen. Det har ingen betydelse om datormusen dras för långt. Markören stannar ändå vid kanten. För att träffa en knapp som befinner sig t ex mitt på displaybilden krävs det däremot mer koordination av en datormusanvändare för att träffa rätt, exempelvis måste användaren bromsa pekdonet innan knappen nås för att markören skall hamna på knappen. Momentet tar tid och kan vara svårt samt även skapa stress och irritation hos användaren.

Ytterligare ett problem förknippat med användning av pekdon för nämnda ändamål är att användaren önskar simultanförmåga, d v s t ex snabbt kunna lokalisera knappen för sparfunktionen i ett program, utan att för den skull behöva låta blicken svepa över displayenheten.

Ur den Europeiska patentansökningen EP, A1, 0 607 580 är en datormus med stav beskriven, som från en datorvärdenhet erhåller signaler som påverkar staven, vilken stav avger sensoriska signaler till en användares fingerspets t ex när status för markören

ändras.

Uppfinningen enligt nämnda EP-ansökan är dock inte problemfri i det att en fingerspets måste hållas intill staven. Vid ergonomiska studier har det visat sig att en datormusanvändare vid kontinuerlig användning av datormusen svårtigen kan hålla fingerspetsar över samma punkt en längre tid. Detta kan på ett naturligt sätt förstås av gemene man, i det att en del användare har lätt att få kramp, skrivkramp ar en känd åkomma. Dessutom lider en del människor av lättare eller svårare tremor. Datormusen med stav är således begränsad i sin användning för en inte försumbar del av pekdonanvändare.

10

Sammanfattning av uppfinningen

Föreliggande uppfinning avser att lösa ovanstående problem förknippade med fönsteranvändargränssnitt och liknande på ett nytt och innovativt sätt.

För att uppnå sagda ändamål med uppfinningen anger den ett pekdon för markering av grafiska detaljer i anslutning till eller innefattade i programvara, som användargränssnitt för åtkomst av i detaljerna innefattade programfunktioner.

15

En markör som pekdonet styr på en display erhåller en sensorisk återkoppling från statussignaler för en markörhanterare i en värdenhet, då markören påträffar eller passerar nämnda grafiska detaljer, i form av att organ anordnade i pekdonet alstrar en rörelse av pekdonet.

20

Pekdonets rörelse består i att det vibrerar, hoppar, guppar eller lutar.

Markören kan fixeras inom valfria detaljers avgränsning då markören påträffar avgränsningen eller passerar den, och varvid markören frigörs vid nedtryckning av pekdonets hölje.

25

En grafisk detalj kan vara en ikon, en knapp, ett fönster eller en kant som avgränsar bildrutan.

Alternativt ger grafiska detaljer i form av knapprader olika sensorisk återkoppling beroende på knapp och dess funktion.

I ännu ett alternativ är markören som fixerats i en detalj fritt rörlig inom detaljens avgränsning.

30

Uppfinningen inbegriper även ett förfarande för markering av grafiska detaljer med ett pekdon.

Kortfattad beskrivning av ritningsfiguren

Nedan beskrivs uppfinningen mer detaljerat med hänvisning till bilagda ritnings-

figurer, där:

Fig. 1 schematiskt illustrerar ett pekdon i form av en datormus ansluten till en datorvärdenhet med display, vilken visar grafiska detaljer och en sensorisk återkoppling till datormusen enligt uppfinningen.

5 **Fig. 2** schematiskt illustrerar en alternativ sensorisk återkoppling i ett pekdon enligt fig. 1.

Fig. 3 schematiskt illustrerar en nedtryckning av pekdonet enligt fig. 1 i en utföringsform av uppfinningen.

10 **Fig. 4** schematiskt i en sprängskiss av en datormus illustrerar en utföringsform av hur ett organ kan anordnas i datormusen för att åstadkomma rörelse av datormusen.

Detaljerad beskrivning av föredragna utföringsformer

Föreliggande uppfinning beskrivs nu närmare med alternativa utföringsformer, som belyser tekniken för uppfinningen, och de kognitiva, taktila och motoriska fördelar som ett pekdon enligt uppfinningen frambringar.

15 I fig. 1 illustreras schematiskt en datormus 10, som är ansluten till en värdenhet 12 i form av en dator, här en PC, med en displayenhet 14 och ett tangentbord 16.

Även om föreliggande uppfinning i sina utföringsformer specifikt beskriver en datormus 10, är uppfinningen generellt applicerbar på de flesta kända pekdon såsom styrkolor ("trackballs") för portabla datorer, pekpennor etc.

20 Datormusen 10 består i stort av ett i förhållande till en bottendel 18 rörligt hölje 20 samt de konventionella funktionsknapparna 22, 24. Vidare är datormusen ansluten med en värdenhet 12, 14, 16 genom en signalkabel 26 innefattande signalledningar för en styrkulas x- och y-ledsriktningsgivare, ej visade. Dessutom innefattar signalkabeln ledningar för överföring av statussignaler för skärmmarkören 28 (cursorn) från en

25 markörhanterare innefattad i värdenheten 12, 14.

Displayen 14 visar i sin bildruta 30 schematiskt hur ett användargränssnitt i en fönstermiljö kan te sig. Bildrutan 30 visar förutom skärmmarkören 28 ett fönster 32, en ikon 34, en skärmkant 36, en knapprad med tre knappar 40, 42, 44 och tre fält 38 med speciella attribut, vilka inte närmare beskrivs.

30 När markören 28 via datormusen 10 förs mot eller över en grafisk detaljs avgränsning (periferi) 32, 34, 36, 40, 42, 44 genererar värdenheten 12, 14, i en utföringsform av uppfinningen, via markörhanterarens status (x- och y-koordinat, statusflaggor etc) för markören 28 en sensorisk återkoppling i form av en signal via signalledningar i kabeln

5 I en alternativ utföringsform fixeras även markören 28 inuti avgränsningen, dock företrädesvis så att den är fritt rörlig mellan avgränsningar, exempelvis såsom mellan avgränsningarna 32 och 34 för fönstret resp ikonerna, om den har fixerats i fönstret.

Vibrationerna kan åstadkommas med organ såsom elektromagneter, piezoelektriska givare, bimetaller och andra på marknaden förekommande organ som kan åstadkomma vibrationer.

Eftersom markören 28 har fixerats inom en avgränsning måste den kunna tas ur
25 fixeringen. Enligt en utföringsform i föreliggande uppfinning sker detta genom att
datormusen 10 eller annat använt pekdon utsätts för ett tryck nedåt som påverkar en
signalgivare, t ex en tryckgivare, att ändra status för markören 28, varvid användaren
upplever det som denne trycker ut markören eller går under kanten av en avgränsning,
vilket förbättrar perceptionen av skeendet på bildrutan 30.

En parallell till föreliggande uppfinning är införandet av skuggor i grafiska gränssnitt. I och med att användaren kan se skuggan av ett gränssnitt som t ex ett fönster,

blir det mycket enklare att förstå ett koncept med flera lager av fönster, d v s fönster som ligger överlappade. Detta ger en ökad tredimensionell effekt och förbättrar den estetiska aspekten och ger även en förbättring av användarens perception av gränssnittet, vilket gör det effektivare. Föreliggande uppfinning tillför liknande egenskaper, därav parallellen.

5 I fig. 2 visas en annan utföringsform av en sensorisk återkoppling enligt uppfinningen.

Fig. 2 visar schematiskt datormusen 10, varvid det i förhållande till bottendelen 18 rörliga höljet 20 är snedställt åt höger i figuren, markerat av en nedåt riktad pil, som en sensorisk återkoppling från statusregistret för markören 28. Snedställningen kan även 10 åstadkommas framåt, bakåt, åt vänster etc. Således anger resp snedställning en kod. Snedställningen åt höger kan exempelvis betyda knappen för sparfunktionen 40. Likaledes kan övriga snedställningar indikera koden för en annan grafisk detalj 32, 34, 36, 40, 42, 44. Dessutom kan alternerande snedställningar för en återkoppling ange ytterligare koder.

Organ för snedställning av datormusen 10 kan bestå av elektromagneter, reläer 15 etc.

För att gå ur en fixering inom en grafisk detaljs avgränsning eller periferi illustreras schematiskt i fig. 3 hur datormusens 10 hölje trycks mot bottendelen 18, varvid exempelvis en tryckgivare alstrar en signal till markören 28 att lämna en avgränsning där den tidigare har fixerats. Som tidigare påtalats kan en datormus 10, där 20 höljet 20 och bottendelen bildar en enhet med varandra, även den via en lämplig placering förses med en tryckgivare för att åstadkomma signaler som frigör markören 28.

Vad beträffar anordnande av organ som är ämnade att alstra den sensoriska återkopplingen i ett pekdon tillhör det per se mer fackmannamässiga konstruktionsåtgärder, men med hänvisning till fig. 4 exemplifieras en utföringsform av hur ett sådant 25 organ kan anordnas i en datormus 10.

I fig. 4 illustreras hur en elektromagnet 50 via skruvar anordnas i en fästeanordning 52, som här skruvas fast i datormusens 10 bottenplatta 18. Mellan höljet 20 och bottendelen 18 anordnas ett fjädrande organ 56. När datormusen 10 erhåller den sensoriska återkopplingssignalen slår ankaret 58 på elektromagneten 50 an mot höljet 20, vilket 30 alstrar en rörelse i höljet 20. Rörelsen övergår i en vibration via den i det fjädrande organet 56 lagrade lägesenergin. För att åstadkomma kodning av den sensoriska återkopplingen såsom beskrivits ovan, kan kända organ som genererar pulståg användas.

Ytterligare löser föreliggande uppfinning de problem som är behäftade med den

sensoriska återkopplingen via en stav, beskriven i EP, A1, 0 607 580, i det att musen i sig vibrerar, vilket gör det lättare för användare med krampbenägenhet och tremor att använda datormusen 10. Dessa behov i princip inte vidröra datormusen med någon specifik handsättning, eftersom hela datormusen fås att röra sig enligt uppfinningen.

- 5 Föreliggande uppfinning har beskrivits med föredragna utföringsformer, vilka inte är menade att begränsa uppfinningen. Det är patentkravens avfattning som definierar uppfinningen för en fackman på teknikområdet.



Patentkrav

1. Pekdon för markering av grafiska detaljer (32, 34, 36, 40, 42, 44) i anslutning med eller innefattade i programvara som användargränssnitt för åtkomst av i detaljerna innefattade programfunktioner, k ä n n e t e c k n a t av att en markör (28) som

5 pekdonet (10) styr på en display erhåller en sensorisk återkoppling från statussignaler för en markörhanterare i en värdenhet (12, 14, 30), då markören påträffar eller passerar nämnda grafiska detaljer (32, 34, 36, 40, 42, 44), i form av att organ (50) anordnade i pekdonet (10) alstrar en rörelse (46) av pekdonet (10).

2. Pekdon enligt krav 1, k ä n n e t e c k n a t av att pekdonets rörelse
10 består i att det vibrerar, hoppar, guppar eller lutar.

3. Pekdon enligt krav 1-2, k ä n n e t e c k n a t av att markören kan fixeras inom valfria detaljers avgränsning (32, 34, 36, 40, 42, 44) då markören (28) påträffar avgränsningen eller passerar den, och varvid markören frigörs vid nedtryckning av pekdonets hölje (20).

15 4. Pekdon enligt krav 1-3, k ä n n e t e c k n a t av att en grafisk detalj kan vara en ikon (34), en knapp (40, 42, 44), ett fönster (32) eller en kant (36) som avgränsar bildrutan (30).

5. Pekdon enligt krav 1-4, k ä n n e t e c k n a t av att grafiska detaljer i form av knapprader ger olika sensorisk återkoppling beroende på knapp och dess funktion.

20 6. Pekdon enligt krav 1-5, k ä n n e t e c k n a t av att markören (28) som fixerats i en detalj är fritt rörlig inom detaljens avgränsning (32, 34, 36, 40, 42, 44).

7. Förfarande för markering av grafiska detaljer (32, 34, 36, 40, 42, 44) i anslutning med eller innefattade i programvara som användargränssnitt för åtkomst av i detaljerna innefattade programfunktioner, k ä n n e t e c k n a t av att en markör (28)

25 som ett pekdon (10) styr på en display erhåller en sensorisk återkoppling från statussignaler för en markörhanterare i en värdenhet (12, 14, 30), då markören påträffar eller passerar nämnda grafiska detaljer (32, 34, 36, 40, 42, 44), i form av att organ (50) anordnade i pekdonet (10) alstrar en rörelse (46) pekdonet (10).

8. Förfarande enligt krav 7, k ä n n e t e c k n a t av att pekdonets rörelse
30 består i att det vibrerar, hoppar, guppar eller lutar.

9. Förfarande enligt krav 7-8, k ä n n e t e c k n a t av att markören kan fixeras inom valfria detaljers avgränsning (32, 34, 36, 40, 42, 44) då markören (28) påträffar avgränsningen eller passerar den, och varvid markören frigörs vid nedtryckning

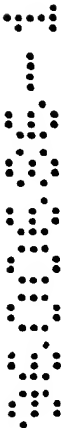
av pekdonets hölje (20).

10. Förfarande enligt krav 7-9, k ä n n e t e c k n a t av att en grafisk detalj kan vara en ikon (34), en knapp (40, 42, 44), ett fönster (32) eller en kant (36) som avgränsar bildrutan (30).

5 11. Förfarande enligt krav 7-10, k ä n n e t e c k n a t av att grafiska detaljer i form av knapprader ger olika sensorisk återkoppling beroende på knapp och dess funktion.

12. Förfarande enligt krav 7-11, k ä n n e t e c k n a d av att markören (28) som fixerats i en detalj L. fritt rörlig inom detaljens avgränsning (32, 34, 36, 40, 42, 44).

10 -----



Sammandrag

Uppfinningen avser ett pekdon (10) och ett förfarande för sensorisk återkoppling till pekdonet (10) när en markör (28) påträffar eller passerar en grafisk detaljs avgränsning (32, 34, 36, 40, 42, 44). I en alternativ utföringsform för markering av grafiska detaljer (32, 34, 36, 40, 42, 44) åstadkoms att en markör (28) som pekdonet (10) styr på en display (14, 30) fixeras inom nämnda detaljers avgränsning (32, 34, 36, 40, 42, 44) då markören (28) påträffar avgränsningen, varvid pekdonet (10) erhåller en sensorisk återkoppling (46). I en utföringsform anges hur markören (28) frigörs ur fixeringen. Speciellt frambringar uppfinningen kognitiva, taktila och motoriska fördelar för användaren av så k

10 fönsteranvändargränssnitt med knapprader (40, 42, 44) och ikoner (34).

(fig. 1)

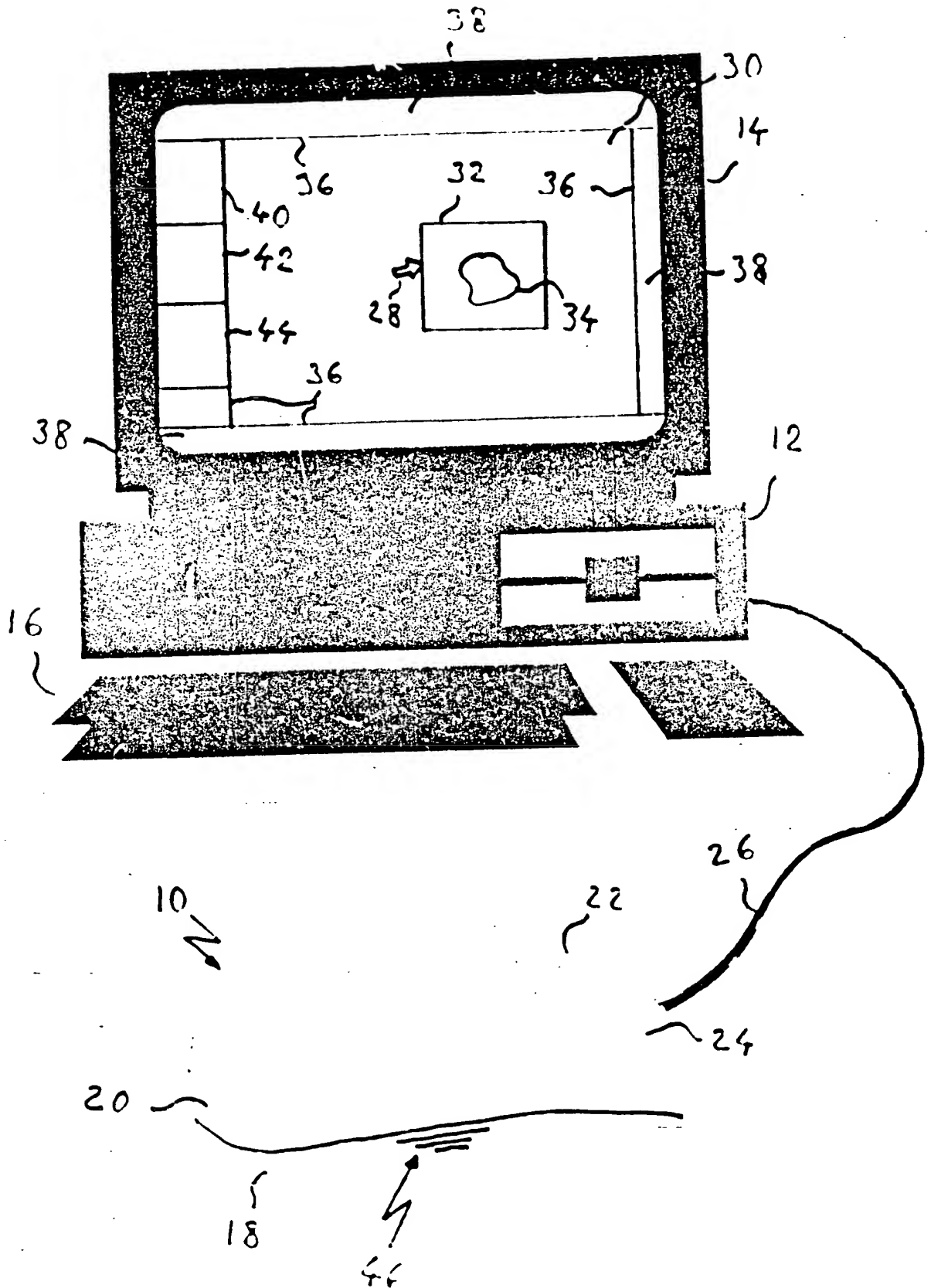


Fig. 1

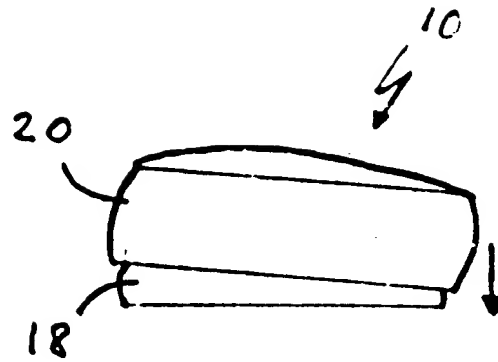


Fig. 2

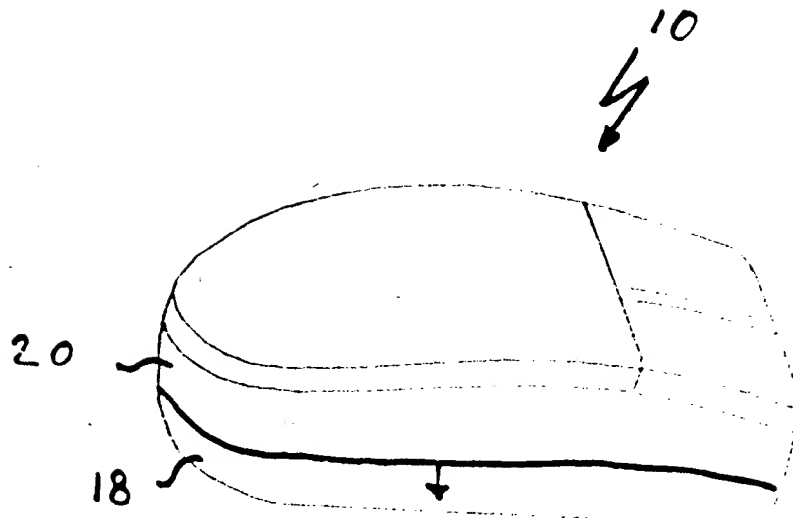


Fig. 3

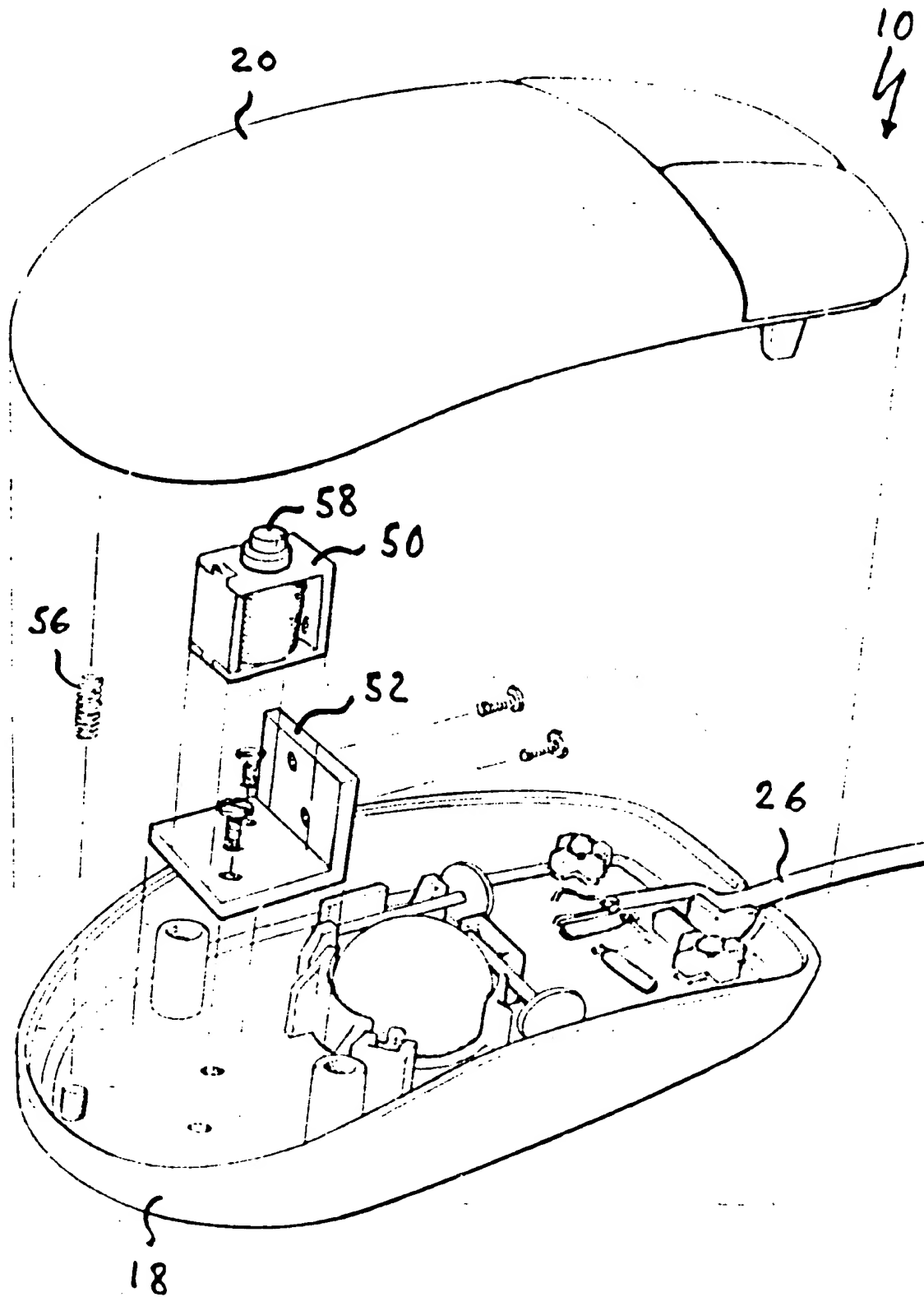


Fig. 4

This Page Blank (uspto)

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☐ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER: _____**

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.

This Page Blank (uspto)